
Learning Design på Universitetspædagogikum: hvorfor, hvordan og hvilken metode er bedst?

Forfatter(e)

Mikkel Godsk, AU; Jens Laurs Kærsgaard, AU

Programtekst

Learning Design vinder i stigende grad indpas som metodologi til kompetence- og undervisningsudvikling, men hvordan kan Learning Design anvendes på universitetspædagogikum og hvilken metode er bedst?

Abstract

Introduktion

Learning Design (LD) er kendetegnet ved en systematisk proces, hvori underviserne er aktive designere for de studerendes læring vha. pædagogisk teori, designredskaber og deling af designs (Dalziel et al., 2016; Dohn et al., 2019). LD er således et passende valg som undervisningsudviklingsmetodologi for universitetspædagogikum (UP), da deltagerne, ifølge Rammeverkets niveau 2, forventes at kunne "analysere, tilrettelægge, gennemføre, evaluere og udvikle undervisnings- og vejledningsforløb" (Danske Universiteter, 2021, s. 4). Artiklen beskriver forfatternes systematiske afprøvning, valg og tilrettelæggelse af LD på AU's UP.

Metode

En indledende afprøvning viste en række problemer ved eksisterende metoder, hvorfor forfatterne besluttede at teste tre udbredte LD-metoder — 8LEM, ABC og OULD — for validitet og pålidelighed vha. et kontrolleret eksperiment. 11 undervisningsudviklere blev derfor bedt om at omsætte en detaljeret casebeskrivelse til en designrepræsentation vha. en af de tre metoders aktivitetstypebeskrivelser. Designrepræsentationerne blev efterfølgende analyseret for validitet og pålidelighed.

Resultater

Eksperimentet viste en lav pålidelighed og validitet af ABC's "læringstyper", mens 8LEM var meget præcis pga. dets mange "learning events". OULD havde en tilsvarende høj pålidelighed pga. dens selvforklarende og brede "activity types" suppleret af verber, hvilket dog samtidig betød en moderat validitet.

Diskussion

De foreløbige erfaringer er, at LD er velegnet til at realisere Rammeverkets niveau 2. Metodevalget kan imidlertid have stor betydning for hvad pædagogisk kompetenceudvikling kan indeholde (er den fx fokuseret på teknologi eller en bestemt pædagogisk tilgang?), hvordan den tilrettelægges (er der fx behov for yderligere introduktion for at gøre designrepræsentationer pålidelige og valide?) og — ultimativt — hvor bæredygtig metodologien bliver (fx opnår deltagerne selv kompetencer til at udvikle undervisning og dele designs?).

Referencer

Dalziel, J., Conole, G., Wills, S., Walker, S., Bennett, S., Dobozy, E., Cameron, L., Badilescu-Buga, E. and Bower, M., 2016. The Larnaca Declaration on Learning Design. *Journal of Interactive Media in Education*, 2016(1), p.7. DOI: <http://doi.org/10.5334/jime.407>

Danske Universiteter (2021). Dansk ramme for meritering af universitetspædagogiske kompetencer. <https://dkuni.dk/wp-content/uploads/2021/03/dansk-ramme-for-meritering-1.pdf>

Dohn, N. B., Godsk, M., & Buus, L. (2019). Learning Design: Tilgange, cases og karakteristika. *Tidsskriftet Læring Og Medier (LOM)*, 12(21), 20. <https://doi.org/10.7146/lom.v12i21.112639>